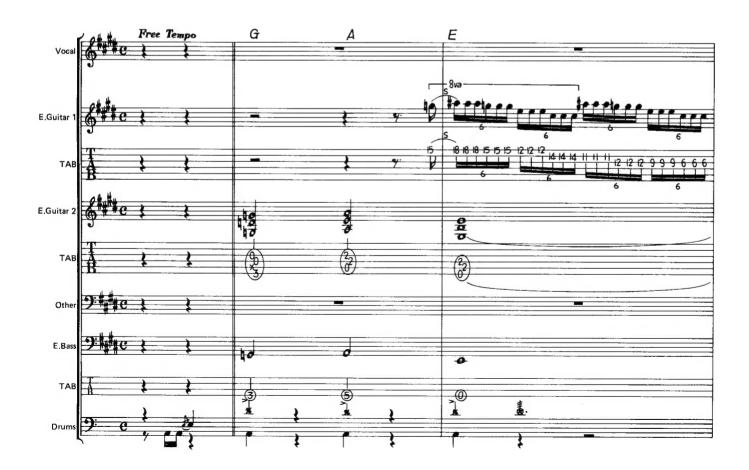
T.nT.(TERROR 'n TINSELTOWN) TNT

演奏解説

アルバムのトップは、演奏時間が格別に短くて、たったの42秒。これは、ちょっとした"お遊び"ともいえるインストルメンタル・ナンバーだ。ただし、実際にこのナンバーを演奏する場合には、かなり気合を入れてかからないと、緊張感を欠いただらしのないものになってしまうので要注意。

ギター | は、のっけから6連符の連続なので、1音 | 音を確実にピッキングすることが肝心である。ポジショニングは、音程のへだたりが規則正しくなっているので覚えやすい。つまり、2小節めの | 拍から順に、1音半の間隔でひとつひとつの音が変わっていくパターンだ。ギターの場合 | 音半とは、あるポジションから3フレット上、逆に言えば3フレット下になるので、弦が変わる時のポジショニングさえ覚えてしまえば、後は規則正しくフィンガリングできるわけだ。たとえば、1拍めの | 弦18フレットから15フレット、2拍、3拍めの2弦14フレットから11フレットという具合に、3フレットずつずれていくフィンガリングなのだ。





DR. FEELGOOD ドクター・フィールグッド

Lyrics & Music by Mars, Sixx

演奏解説

なんとも言えず、キャッチーなイントロダクションである。リズム自体は、これまでにも様々な曲で用いられてきたものだが、ギター&ベースの音色が適格にセッティングされている上に、これらの弾き出すリズム・パターンとドラミングが見事に融合して、強烈なインパクトを作り出している。

ド頭から続くギターのミュート (M) は、右手をブリッジ上に軽く乗せて、その状態のまま弦をピッキングするもので、ギタリスト必修のテクニックである。ミュートにも様々な加減があるので、実際の音を良く聴いて、その感じをしっかりとつかんでおこう。コツは、右手をブリッジ真上に置いて、しかも弦はできるだけ少なめに捕えておく、ということだ。

ギターのサウンドは、ディストーション。アンプで歪ませても、エフェクターを使って歪ませてもいいのだが、歪ませ過ぎには注意が必要。自分が「これでOK」と思っているセッティングよりも、それを控えめにしてセッティングした方がちょうどいいことが間々あるので、ちょっとした気くばりをしてみよう。



© 1989 by MOTLEY CRUE MUSIC/SIKKI NIXX MUSIC/MICK MARS MUSIC
All rights reserved
Used by permission
Rights for Japan administered by WARNER/CHAPPELL MUSIC, JAPAN K. K., c/o NICHION, INC.





























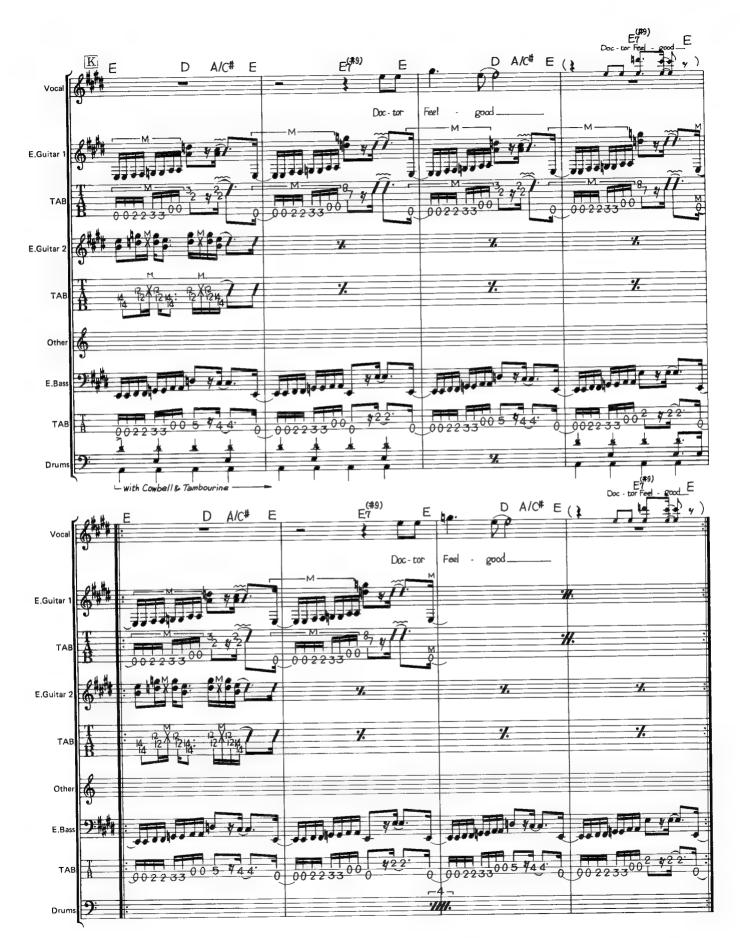
















SLICE OF YOUR PIE スライス・オブ・ユア・パイ

Lyrics & Music by Sixx, Mars

演奏解説

リハーサル・マーク(A)のアコースティック・ギターは、チューニングに気をつけること。(B)なから (B) むかって (B) 下音、(B) 下音 (B) 下音

このチューニング方法の便利な点は、前述の通り「オープンEチューニング」であるならば、開放弦でコードEになるし、さらに6本の弦すべてを5フレットだけで押さえれば、コードAになる、というところだ。つまり、同一フレット上で6本すべての弦を鳴らせば、6弦をルート(根音)とするメジャー・コードが、簡単にプレイできるのである。だから、ボトル・ネック(スライド・バー)を使うギター・プレイにおいては、このような変則チューニングが、頻繁に使われるのでアル。



© 1989 by MOTLEY CRUE MUSIC/SIKKI NIXX MUSIC/MICK MARS MUSIC
All rights administered by WARNER-TAMERLANE PUBLISHING CORP.
All rughts reserved Used by permission
Rights for Japan administered by WARNER/CHAPPELL MUSIC, JAPAN K. K., c/o NICHION, INC.





























WITHOUT YOU ウィズアウト・ユー

Lyrics & Music by Sixx, Mars

演奏解説

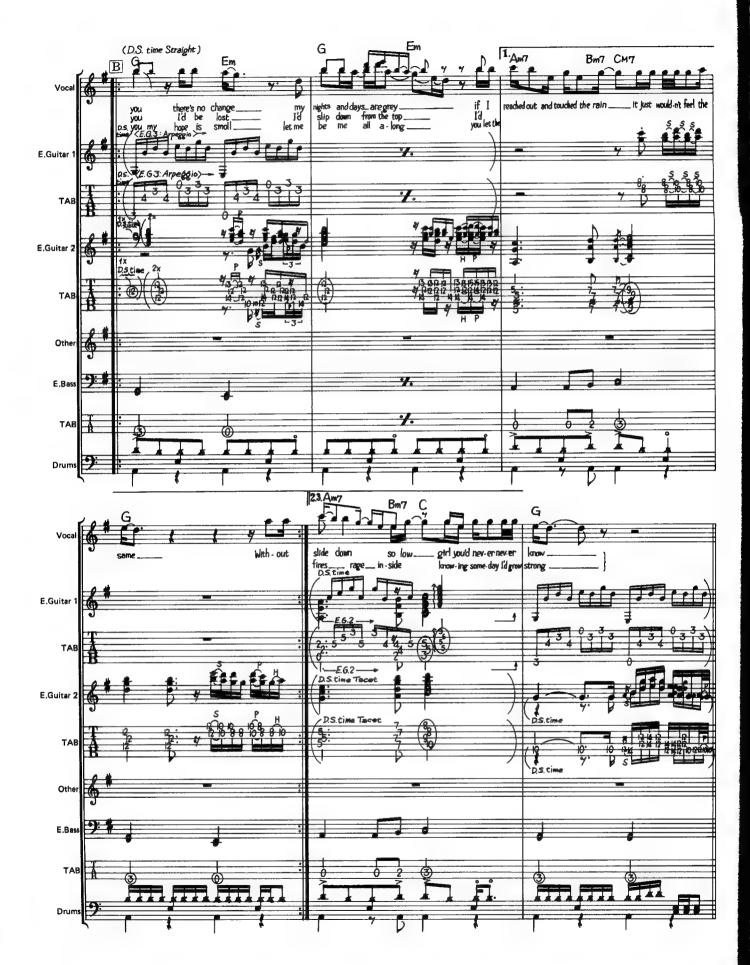
この曲では、イントロから登場してくるスライド・ギターに注目してみよう。スライド・ギターは、元々「ボトル・ネック奏法」とよばれている奏法で、ウィスキーなどのボトルのネック(口元付近)を切り取ってこれを指にはめ、このボトル・ネックを弦上ですべらせて音を出すテクニックである。スライド・ギターの名手といえば、かつてはデュアン・オールマン、ディッキー・ベッツ、現在ではライ・クーダーといったギタリスト達がいる。彼らのプレイは、スライド・ギターを弾く上で良い勉強になるので、興味のある人はぜひとも彼らのプレイを研究してほしい。

ところで、このスライド・ギターを行なうためには、とても大切なポイントがある。それは、ミュート作業だ。仮に、スライド・バーを薬指にはめるとするならば、スライド・バーを操作する際には、常に人差指と中指を軽く弦上に乗せて、不必要なノイズを完全にカットしなければならない。スライド・バーは、必要な弦以外にも当ってしまうので、これをすべらせると余計な音がどんどん出てしまうのだ。従って、ミュートは、スライド・ギターをこなす上で、最も大事な作業のひとつと言える。



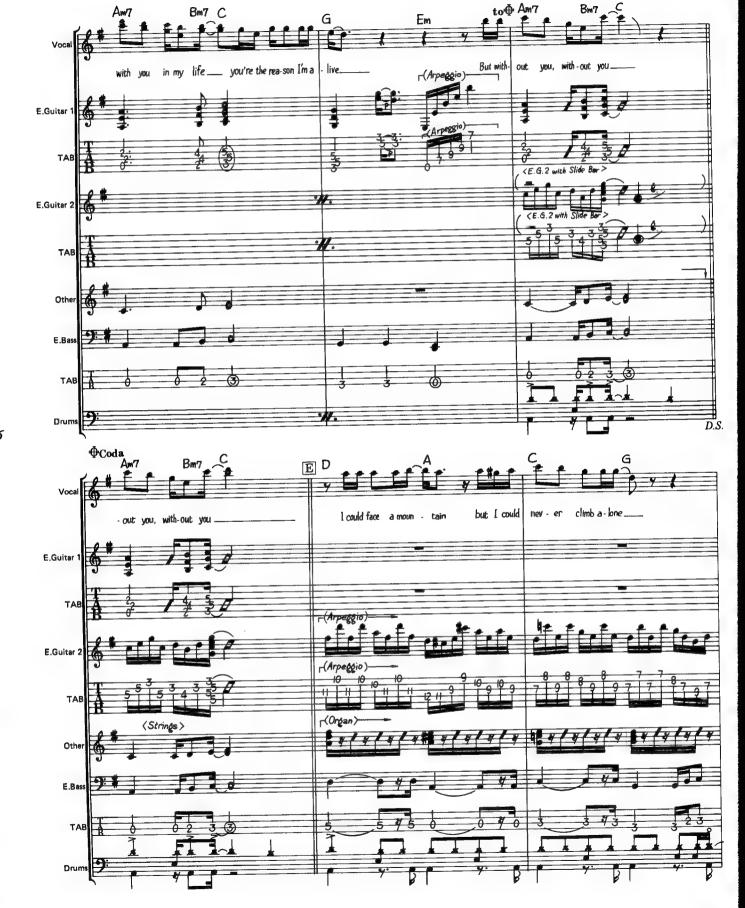
© 1989 by MOTLEY CRUE MUSIC/SIKK! NIXX MUSIC/MICK MARS MUSIC All rights administered by WARNER—TAMERLANE PUBLISHING CORP. All rights reserved Used by permission Rights for Japan administered by WARNER/CHAPPELL MUSIC, JAPAN K. K., c/o NICHION, INC.









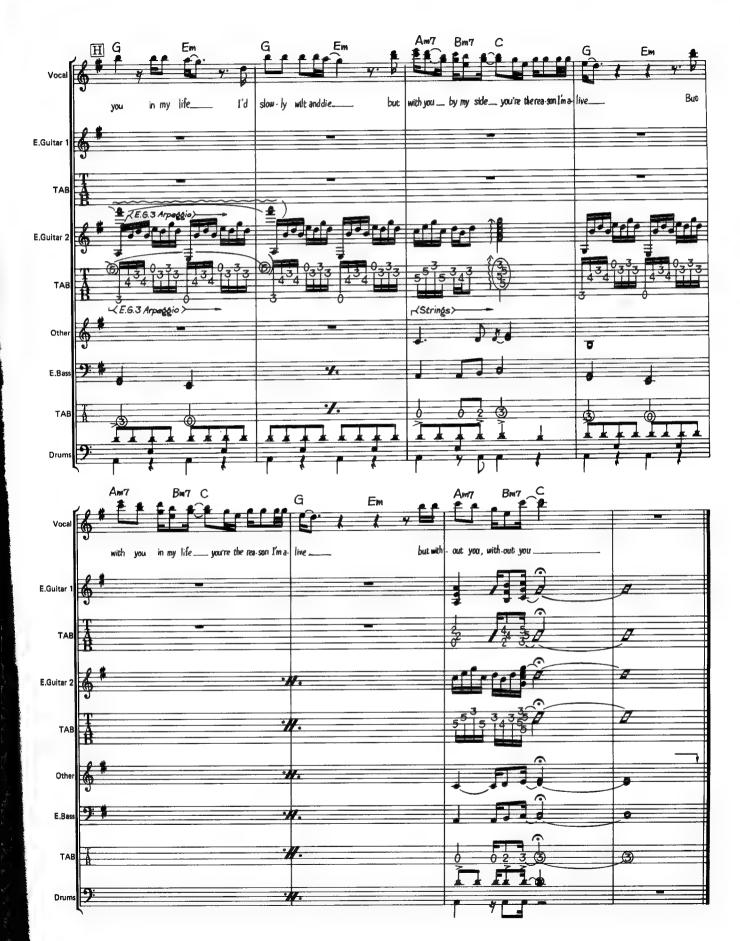












RATTLESNAKE SHAKE ラトルスネイク・シェイク

Lyrics & Music by Mars, Sixx, Neil, Lee

演奏解説

リズム・パターンにも様々な形があるが、この曲の場合は、16ノリの8ピート。ドラムのポイントは、第一にバス・ドラム。やはり、安定したドラミングを行なうためには、足元に細心の注意を払わなければならない。特に、この曲のように16分音符が、他のリズムと巧みに組み合わされている場合にはなおのことだ。そこで、そのコツであるが、バス・ドラムは「踏むのではなくて、あくまでキックする」要領で行なう、ということだ。これは、きわめて簡単なことのようで忘れられがちだが、ドラムを叩く上での基本的なテクニックなので、ぜひとも自分のプレイをチェックしてみてほしい。この曲では、2 拍めのウラのウラにあたる16分音符のキックが、一筋縄では行かない。リズムをぴったりと合わせること。

リハーサル・マーク①は唯一リズム・セクションだけになるので、ここは思い切って目立ってほしい。 ただ、その気持ちだけが先走ると、ベースとドラムのコンビネーションがくずれるので、メリハリはしっか りとつけつつも、両者の呼吸をぴったりと合わせてプレイすることが、最大の課題である。



© 1989 by MOTLEY CRUE MUSIC/SIKKI NIXX MUSIC/MICK MARS MUSIC/
KRELL TUNES/BORDELO BROTHER MUSIC
All rights administered by WARNER—TAMERLANE PUBLISHING CORP.
All rights reserved
Used by peumission
Rights for Japan administered by WARNER/CHAPPELL MUSIC, JAPAN K. K., c/o NICHION, INC.











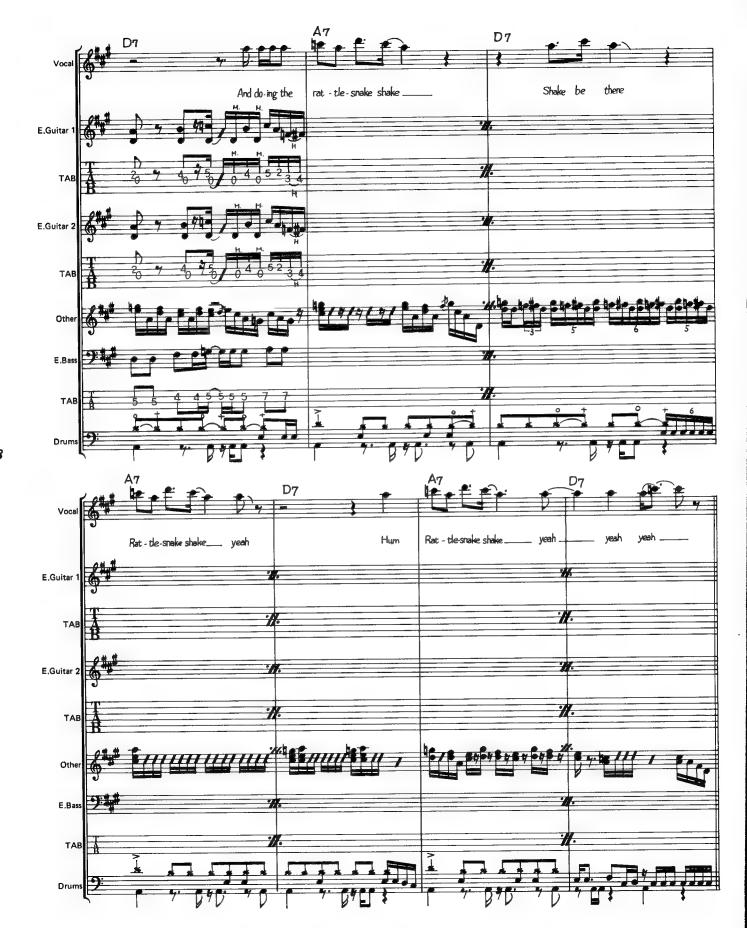
















KICKSTART MY HEART キックスタート・マイ・ハート

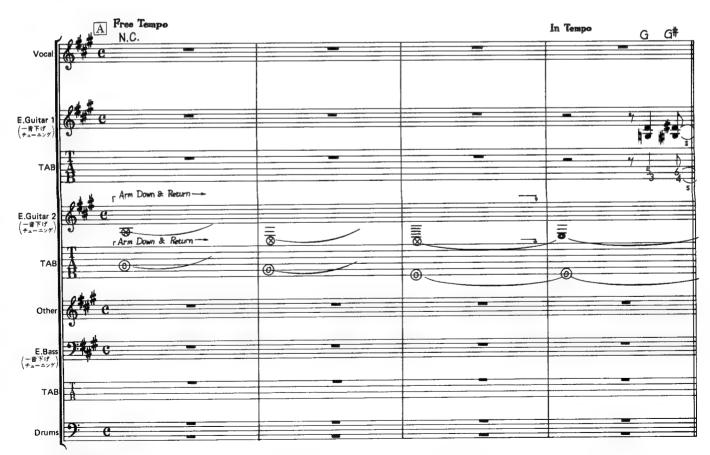
Lyrics & Music by Sixx

演奏解説

ド頭のギター2は、アームを使うプレイ。これは、あらかじめギターのアームを下げておいてピッキングし、その後アームを戻していく奏法だ。I 小節めを例にとると、まずアームを4弦でA音近くまで下げておいてピッキングし、その後ゆっくりとアームをリターンさせるテクニックである。

リハーサル・マーク \oplus のギターは、クリーン・トーン (別名クリア・トーンorナチュラル・トーン) によるもの。これは、ディストーションに対して使用される言葉で、音を歪ませないサウンドを指している。 \otimes のギター2は、ツイル・ギターによるメロディアスなライン。両者の関係は、 \oplus 1オクターブによる音程間隔で、音に厚みをつけるために2本のギターでプレイされている。

曲のラストは、フリー・テンポになっている。従って、ドラマーは自分で持っているドラムの機能をフルに用いてパワフルに叩こう。この手のプレイは、数をこなして色々と試してみることが肝要なので、ともかく思い切ってプレイし、あとは色々なドラマーのプレイをよく聴いて、日頃から研究することがポイントである。



© 1989 by MOTLEY CRUE MUSIC/SIKKI NIXX MUSIC
All rights reserved
Used by permission
Rights for Japan administered by WARNER/CHAPPELL MUSIC, JAPAN K. K., c/o NICHION, INC.





















...





































SAME OL' SITUATION(S.O.S.) セイム・オール・シチュエーション

Lyrics & Music by Lee, Sixx, Neil, Mars

演奏解説

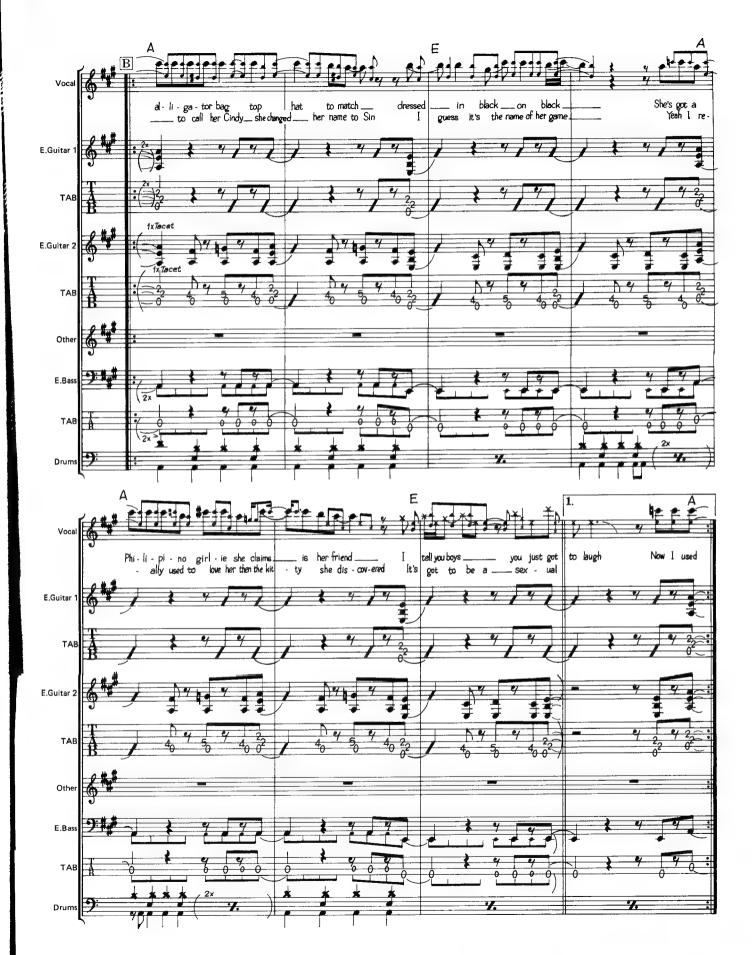
ロックン・ロール,あるいはハード・ロックのエッセンスが凝縮された、モトリー・クルーならではの強力なナンバーである。ギター2におけるリハーサル・マークBの4小節間は、モトリー流にアレンジされた、ロックン・ロールの典型的なバッキング・ワークである。これは、コードのI度・5度を基本にして、6度&7度を加えていく方法で、場合によっては、このコード・ワークと3コードでI曲が成り立っている場合もある。ここでは、コードAのA音(5弦0フレット)とE音(4弦2フレット)が、I度・5度で、F7度(4弦4フレット)とG1。6年音(4弦5フレット)が、6度&7度。

コードEの場合は、3小節めの1拍め、つまり2小節め4拍裏からのコードが、1度・5度で、2拍めのC# 音 (5弦4フレット) と3拍めのD音 (5弦5フレット) が、それぞれ6度&7度にあたる。ちなみに、ワン・ピッキングで3つの音がでている部分は、1度・5度プラス1度の1オクターブ上の音が加えられているので、基本的な音程は、1度と5度のみ。また、 $\hat{\mathbb{C}}$ のギター2もロック・ギターにおける教科書的バッキング・ワークなので、丸々覚えてしまおう!!



© 1989 by MOTLEY CRUE MUSIC/SIKKI NIXX MUSIC/MICK MARS MUSIC/ KRELL TUNES/BORDELO BROTHER MUSIC All rights administered by WARNER - TAMERLANE PUBLISHING CORP. All rights reserved Used by peumission Rights for Japan administered by WARNER/CHAPPELL MUSIC, JAPAN K. K., c/o NICHION, INC.



















































STICKY SWEET スティッキー・スウィート

Lyrics & Music by Mars, Sixx

演奏解説

まず第一に注意してほしいことは、この曲のリズムが16ビートの"シャッフル"ででき上っている、ということである。"シャッフル"とは、一言でいうならば「はねるリズム」ということで、ロックン・ロールやブルースなどでは特に多用されているパターンだ。ただし、これらのジャンルでは8ビートのシャッフルが主で、ちょうど1拍3連のまん中が抜けた形で、3連符のリズムを使っている場合が多い。

16ビートのシャッフルも考え方は8ビートの場合と同じで、楽譜の冒頭で指したように、16分音符の固まり2つは常に3連符のノリではねるように演奏しなければならない。試しに、イントロ@のギター・リフを月三戸というシャッフルの指定なしで弾いてみると、実際の演奏とはかなり違うモノになってしまうのが分かるであろう。要は、モトリー・クルーによるこの曲の演奏をじっくりと聴きこんで、16ビートのシャッフルを体に覚えこませてしまうことが大切なのである。やはり、シャッフルのリズムをマスターするには、ギタリストに限らず、この手の曲を数多く聴いて、数多くプレイすることである。



© 1989 by MOTLEY CRUE MUSIC/SIKKI NIXX MUSIC/MICK MARS MUSIC
All rights administered by WARNER-TAMERLANE PUBLISHING CORP.
All rughts reserved
Used by permission
Rights for Japan administered by WARNER/CHAPPELL MUSIC, JAPAN K. K., c/o NICHION, INC.

























SHE GOES DOWN シー・ゴーズ・ダウン

Lyrics & Music by Mars, Sixx

演奏解説

●のリピート内4小節間が、この曲におけるメインのギター・リフ。奏法上のポイントは、各小節の3拍裏と4拍表を確実にこなす、という点にある。つまりは、プリングを正確に行なって、「音」音を明確に出す必要があるのだ。プリングの基本は、ピッキング後にただ指を離すだけではなく、「指を引っ掛けるようにして下に向けてはずす」ということだ。この基本を守ってプレイすれば、ピッキングの音量に負けない、大きな音量で音をつなぐことができる。4弦と5弦上のこのプレイは、人差指と小指でフィンガリングする方法がベスト。

この方法でプレイすれば、左手のフォームをまったくといっていいほど変えずに4小節間弾き通すことができる。この時左手の親指は、常にネックの上から出し、2小節めのコードAではこの親指を6弦に軽くあてて、開放弦のE音が絶対に出ないフォームにしなければならない。この作業を確実に行なえば、万一6弦をピッキングしてしまっても、この弦は親指でミュートされているので、コードAをバッチリと弾くことができるのだ。エレクトリック・ギターの場合は特に、左右いずれかの手を使って不必要な弦は常にミュートしておくことが超基本である。



© 1989 by MOTLEY CRUE MUSIC/SIKKI NIXX MUSIC/MICK MARS MUSIC
All rights administered by WARNER-TAMERLANE PUBLISHING CORP.
All rughts reserved
Used by permission
Rights for Japan administered by WARNER/CHAPPELL MUSIC, JAPAN K. K., c/o NICHION, INC.

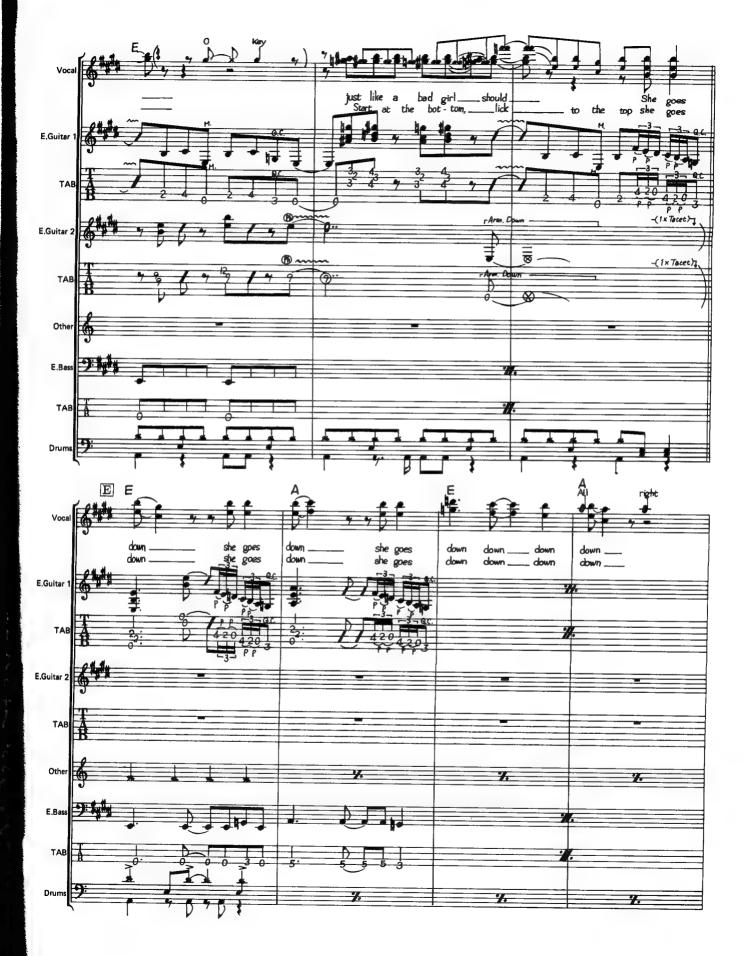


































_ _





DON'T GO AWAY MAD(JUST GO AWAY) ドント・ゴー・アウェイ・マッド

Lyrics & Music by Sixx, Mars

演奏解説

出だしのピック・ポルタメント (Pic Portament) とは、ピックをワウンド (巻き) 弦上ですべらせ、このノイズを利用するギター・テクニックである。時には、プレイン弦を使ってピック・ポルタメントを行なう場合もあるが、ここはワウンド弦によるモノ。このテクニックは、ここ一発という時に威力を発揮するので、弦を変えたり、すべらせるスピードなどを変えて、色々と実験しておくことをススメル。

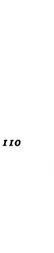
⑩の | 小節手前は、ハーモニクスにアームを絡めたプレイ。まず、3弦7フレット上でハーモニクスを出した後には、ノン・ピッキングでアームを使って、記譜された通りのリズムを出せばいいのである。⑥のギター2における4小節め2拍裏は、ブラッシングを並用したチョーキング。×で印されたミュートがその部分だ。2弦10フレットを楽指で押弦したら、人差指を伸ばして弦上に這わせ、2弦よりも低音弦側の3・4・5弦をミュートしておく。そして、ピッキングする時には、このミュートした弦から2弦に向けて一気にピッキングし、ブラッシング音からチョーキングへとつなげるテクニックである。



© 1989 by MOTLEY CRUE MUSIC/SIKKI NIXX MUSIC/MICK MARS MUSIC All rights administered by WARNER—TAMERLANE PUBLISHING CORP. Used by permission Rights for Japan administered by WARNER/CHAPPELL MUSIC, JAPAN K. K., c/o NICHION, INC.





























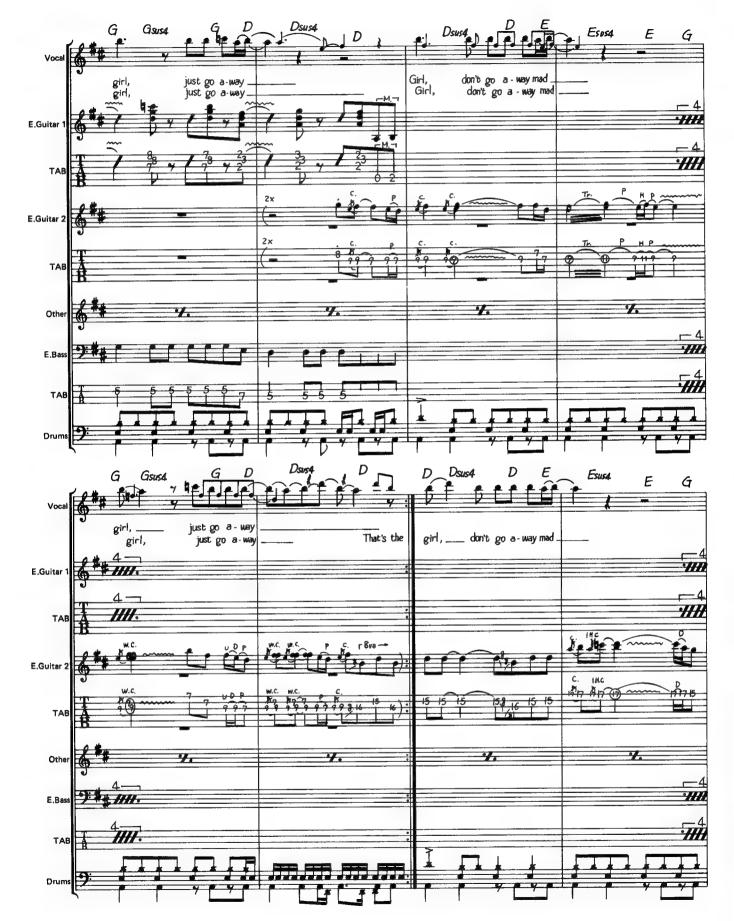












The state of the s





TIME FOR CHANGE タイム・フォー・チェンジ

Lyrics & Music by Sixx, McDaniel

演奏解説

 \mathbb{B} の $I \times tacet$ とは、I回めは休止という意味なので、この表記のある部分は2回めに弾くこと。従って、ギターI&2やベースは、Iピート後にプレイせよ、ということだ。ドラム譜などに記されている $2 \times$ は、 2×1 0 回めにこの部分を通る時には、 2×1 2 を 2×1 3 を 2×1 3 を 2×1 3 を 2×1 4 を 2×1 5 を 2×1 5

①のコードGは、ちょっとした配慮が必要。このフォームは、I度・5度の構成でコードGを開放弦を使って弾く方法である。これと同じコードは、6弦3フレットG音、5弦5フレットD音、4弦5フレットG音というフォームでも押えられるのであるが、よりパワフルなサウンドが欲しい場合には、この形のように開放弦を用いた形でプレイされることが多い。そこで問題となるのが5弦。開放弦を用いるフォームでは、5弦をミュートする必要がでてくるのだ。5弦0フレットのA音を鳴らしてしまっては台無しである。まず、6弦3フレットを楽指で押さえる。そして、このポジションに置いた楽指を若干ねかせるようにして、5弦に軽くあたるフォームを作る。こうすれば、不必要な5弦が完全にミュートされる。



© 1989 by VOTLEY CRUE MUSIC/SIKKI NIXX/BARDET LARUE MUSIC All rights on befalf of MOTLEY CRUE MUSIC/SIKKI NIXX MUSIC Administered by WARNER—TAMERLANE PUBLISHING CORP. All rights reserved Rights for Japan Jointly administered by WARNER/CHAPPELL MUSIC, JAPAN K. K., c/o NICHION, INC. & FUJIPACIFIC MUSIC INC.





























I



i

.

. i.



